

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI BACAAN PADA
ANAK TUNARUNGU**

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan Khusus



oleh
Aan Juariyah
NIM 1803072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2021

Aan Juariyah, 2021

*PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI
BACAAN PADA ANAK TUNARUNGU*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI BACAAN PADA
ANAK TUNARUNGU**

Oleh
Aan Juariyah
1803072

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Khusus

© Aan Juariyah
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

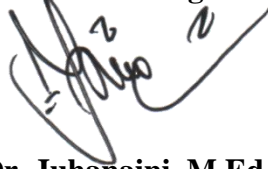
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

AAN JUARIYAH

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI BACAAN
PADA ANAK TUNARUNGU**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Juhanaini, M.Ed.

NIP. 19600505 198603 2 001

Pembimbing II



Dr. H. Sunardi, M.Pd.

NIP. 19600201 198703 1 002

Disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



Prof. Dr. H. Achmad Hufad, M.Ed.

NIP. 19550101 198101 1 001

Penguji II



Dr. Iding Tarsidi, M.Pd.

NIP. 19660104 199301 1 001

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Khusus
Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia**



Dr. Imas Diana Aprillia, M.Pd.

NIP. 19700417 199402 2 001

Aan Juariyah, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI
BACAAN PADA ANAK TUNARUNGU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI BACAAN PADA ANAK TUNARUNGU

**Aan Juariyah (1803072), Tesis Prodi Pendidikan Khusus, Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia**

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu kondisi objektif kemampuan memahami isi bacaan pada anak tunarungu, pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran, dan keterlaksanaan media komik digital pada anak tunarungu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi objektif kemampuan memahami isi bacaan pada anak tunarungu, menghasilkan media komik digital bagi anak tunarungu, dan mengetahui keterlaksanaan pengembangan media komik digital pada anak tunarungu. Penelitian tesis ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap namun dalam pengembangan ini peneliti menggunakan empat tahap saja yaitu: analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil evaluasi di atas nilai kriteria ketuntasan minimal setelah menggunakan media komik digital, hal ini menunjukkan bahwa media komik digital dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan pada anak tunarungu di kelas VII SLBN 2 Centra PK-PLK Kota Cimahi.

Kata kunci: komik digital, memahami isi bacaan, tunarungu.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA IN IMPROVING THE ABILITY TO UNDERSTAND READING CONTENT IN DEAF CHILDREN

**Aan Juariyah (1803072), Thesis of Special Education Study Program
Postgraduate School of the Universitas Pendidikan Indonesia**

The problems in this study are the objective conditions of the ability to understand reading content in deaf children, the development of digital comic media as a learning medium, and the implementation of digital comic media in deaf children. The purpose of this study was to determine the objective conditions of the ability to understand reading content in children with hearing impairment, to produce digital comic media for deaf children, and to determine the implementation of digital comic media development for deaf children. This thesis research uses the Research and Development method using the ADDIE development model which consists of five stages, but in this development the researcher uses only four stages, namely: analysis, design, development and implementation. There is an increase in the average score of the evaluation results above the minimum completeness criteria value after using digital comic media, this shows that digital comic media can be used to improve the ability to understand reading content for deaf children in class VII SLBN 2 Centra PK-PLK Cimahi City.

Keywords: digital comics, understanding reading content, deaf.

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH	i
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Tesis	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Konsep Dasar Tunarungu	8
2.2 Kemampuan Memahami Isi Bacaan	9
2.3 Kemampuan Memahami Isi Bacaan pada Anak Tunarungu	12
2.4 Media Pembelajaran Komik Digital	13
2.5 Penggunaan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Isi Bacaan pada Anak Tunarungu	20
2.6 Penelitian yang Relevan	22
2.7 Kerangka Berfikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Partisipan	28
3.3 Populasi dan Sampel	28
3.4 Instrumen Penelitian	29
3.5 Prosedur Penelitian	30
3.6 Analisis Data	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Kondisi Objektif Kemampuan Memahami Isi Bacaan pada Anak Tunarungu di Kelas VII SLBN 2 Centra PK-PLK Kota Cimahi	35
4.2 Pengembangan Media Komik Digital	40
4.3 Keterlaksanaan Media Komik Digital	70
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Rekomendasi	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aspek Memahami Isi Bacaan	11
Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Kelayakan	33
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian	34
Tabel 4.1 Hasil Asesmen	37
Tabel 4.2 Profil Anak Tunarungu di Kelas VII SLBN 2 Centra PK-PLK Kota Cimahi	38
Tabel 4.3 Kondisi Objektif Kemampuan Memahami Isi Bacaan pada Anak Tunarungu di Kelas VII SLBN 2 Centra PK-PLK Kota Cimahi	39
Tabel 4.4 Kompetensi Dasar	41
Tabel 4.5 Spesifikasi Perangkat	43
Tabel 4.6 Menu Fitur dan Desain di Appy-Pie	55
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli	62
Tabel 4.8 Data Hasil Evaluasi	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	27
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian	32
Gambar 4.1 Pengaturan Ukuran Kertas Kerja	47
Gambar 4.2 Pengaturan <i>Linework Layer</i>	48
Gambar 4.3 Pembuatan Sketsa	48
Gambar 4.4 Sketsa Komik	49
Gambar 4.5 Hasil Penebalan dari Sketsa (<i>Lineart</i>)	49
Gambar 4.6 <i>Tools</i> untuk Mewarnai	50
Gambar 4.7 <i>Lineart</i> yang sudah diwarnai	50
Gambar 4.8 Pilihan Pembuatan Aplikasi di Appy-Pie	51
Gambar 4.9 Input Nama Aplikasi di Appy-Pie	52
Gambar 4.10 Pilihan Kategori di Appy-Pie	52
Gambar 4.11 Pilihan Warna Tema di Appy-Pie	53
Gambar 4.12 Pilihan Perangkat <i>Smartphone</i> di Appy-Pie	53
Gambar 4.13 Menyimpan Pengaturan dan Masuk ke <i>Form</i> Pendaftaran ..	53
Gambar 4.14 Form Pendaftaran Akun Appy-Pie	54
Gambar 4.15 Halaman Desain Konfigurasi Aplikasi di Appy-Pie	55
Gambar 4.16 Fitur <i>Editor Page</i> di Appy-Pie	56
Gambar 4.17 Unggah Gambar di Appy-Pie	57
Gambar 4.18 Notifikasi Unggah Gambar Berhasil	57
Gambar 4.19 <i>Form Preview</i> Gambar di Appy-Pie	58
Gambar 4.20 Halaman Komik yang sudah diunggah	58
Gambar 4.21 Fitur <i>Contact</i> di Appy-Pie	59
Gambar 4.22 Halaman tentang komikajar	59
Gambar 4.23 Proses Publikasi	60
Gambar 4.24 Pilihan Install Aplikasi komikajar	61
Gambar 4.25 Proses Instalasi komikajar	61
Gambar 4.26 Aplikasi komikajar Berhasil diinstall	61
Gambar 4.27 Tampilan Aplikasi komikajar di Smartphone	62
Gambar 4.28 <i>Form Login</i> Wordpress	65
Gambar 4.29 <i>Plugin</i> di WordPress	66
Gambar 4.30 <i>Plugin Quiz and Survey Master</i>	66
Gambar 4.31 <i>Form</i> Memasukkan Soal	67
Gambar 4.32 Fitur <i>Website</i> pada Appy-Pie	68
Gambar 4.33 Halaman Evaluasi	68
Gambar 4.34 Grafik Hasil Evaluasi	72

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1.1 Kisi-Kisi Penelitian	85
1.2 Pedoman Observasi	87
1.3 Pedoman Wawancara	89

LAMPIRAN 2

2.1 Hasil Observasi	90
2.2 Hasil Wawancara	92
2.3 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).....	94
2.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	95
2.5 Buku Tematik	97
2.6 Kisi-Kisi Instrumen Soal Asesmen	98
2.7 Teks Bacaan Kolonel Masturi dan Kisah Pembersihan Sisa-Sisa PKI	99
2.8 Soal Tes Asesmen	100
2.9 Kunci Jawaban Tes Asesmen	103
2.10 Dokumentasi Hasil Asesmen	104
2.11 Rekapitulasi Hasil Asesmen	109

LAMPIRAN 3

3.1 Garis Besar Isi Program Media	110
3.2 Lembar Validasi Ahli	111
3.3 Tampilan Media Komik Digital Mahapatih Gajah Mada	116
3.4 Pedoman Instalasi Media	124

LAMPIRAN 4

4.1 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Evaluasi	125
4.2 Instrumen Soal Tes Evaluasi	126
4.3 Kunci Jawaban Tes Evaluasi	129
4.4 Dokumentasi Hasil Tes Evaluasi	130

LAMPIRAN 5

5.1 Surat Perijinan dan Keterangan Penelitian	145
---	-----

LAMPIRAN 6

6.1 Foto Dokumentasi	148
6.2 Riwayat Hidup	150

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrohman, D. E. (2012). Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Tunarungu pada Bidang Studi Bahasa Indonesia di kelas III SDLB. *Jassi Anakku*, 11(2), 69–78.
- Ahmad, H. (2009). *Kenapa Komik Digital*. [Online]. Diakses dari https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital.
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19–28.
- Anwar, D. (2002). *Kamus Bahasa Indonesia Modern*. Surabaya: Amelia.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Artu, N. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Pembina Liang Melalui Penerapan Strategi Survey Questions Reading Recite Review (SQ3R). *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2(2), 105–113. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2843/1934>
- Astuti, P. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Melalui Media Komik Berbahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII MTS. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 1–6. doi: <https://doi.org/10.21009/pip.321.1>
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Aulia, R. (2012). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 347. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/861/718>
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2). doi: <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>

- Bunawan, L., & Yuwati, C. S. (2000). *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta: Yayasan Santi Rama.
- Burns, R. W., Yendol-Hoppey, D., & Jacobs, J. (2015). High-Quality Teaching Requires Collaboration: How Partnerships Can Create a True Continuum of Professional Learning for Educators. *Educational Forum*, 79(1), 53–67. doi: <https://doi.org/10.1080/00131725.2014.971990>
- De Poy, E., & Gitlin, L. N. (2015). *Introduction to Research: Understanding and Applying Multiple Strategies*. Michigan: Elsevier.
- Fadilah, O. N., & Masitoh, S. (2018). Strategi Story Mapping Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Narasi Anak Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–14.
- Fajrin, S. A., & Hernawati, T. (2017). Media Komik Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Tunarungu. *Jassi Anakku*, 18(2), 63–69.
- Firdaus, L. (2006). Komik Sebagai Media. *Al-Arabiyyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 61–85.
- Hakim, A. F. (2017). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Hamra, A., & Syatriana, E. (2010). Developing a Model of Teaching Reading Comprehension for EFL Students. *TEFLIN Journal*, 21(1), 27–39. doi: <https://doi.org/10.15639/teflinjournal.v21i1/27-40>
- Hanafiah, H., & Suhana, S. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Handayani, E. S., -, P., & Anwar, M. (2017). Peningkatan Pemahaman Dongeng Anak Tunarungu Melalui Simulation Based Learning. *Indonesian Journal of Disability Studies (IJDS)*, 4(1), 9–15. doi: <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i2.8093>
- Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 239. doi: <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588>
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak* (6 ed.). Jakarta: Erlangga.
- Inawati, I., & Sanjaya, M. D. (2018). Kemampuan Membaca Cepat dan Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri OKU. *Jurnal Bindo Sastra*, 2(1), 173. doi: <https://doi.org/10.32502/jbs.v2i1.927>
- Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Lexy J. Moleong, D. M. A. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munadhi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GPPress Group).
- Nengsih, D. F., & Iswari, M. (2019). Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Model Word Square Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(1), 172–177.
- Nurinayati, F., Sartono, N., & Evriyani, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta. *BIOSFER*, VII(2). doi: <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods*. Newbury Park: Sage.

- Prastisi, S. (2009). *Membaca*. Semarang: Griya Jawi.
- Prawiradilaga, D. S. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prihatin, E. (2008). *Guru Sebagai Fasilitator*. Bandung: Karsa Mandiri Persada.
- Pristiani, D. Y., & Lestari, N. S. (2019). Komik Digital Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Anti Paham Radikalisme Untuk Siswa SMP di Kediri. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 40–47.
- Rahim, F. (2011). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rezaei, M., Rashedi, V., & Morasae, E. (2016). Reading skill in persian deaf children with cochlear implants and hearing aids. *International Journal of Pediatric Otorhinolaryngology*, 89, 1–5.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *PANCAR*, 2(1).
- Roehyady, E. (2012). *Asesmen*. [Online]. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195608181985031-ENDANG_ROCHYADI/MAKALAH/MAKALAH_ASESMENT_~2.pdf
- Rohani, A. (2014). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohmah, M. F. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 6, 227–249.
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2018). Pengaruh Media Komik Digital Pelestarian Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Peningkatan Kapasitas Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Menuju Revolusi Industri 4.0*, September, 0–3.
- Rossana, L., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2019). Komik Digital Berbasis PBL Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Berpikir Kritis : Sebuah Kajian Literatur. *Seminar Nasional Pendidikan Pengembangan Kualitas Pembelajaran Era Generasi Milenial 2019*, 28–35.

- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sadjaah, E. (2005). *Pendidikan Bahasa bagi Anak Gangguan Mendengar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *M U a D D I B*, 05(ISSN 2088-3390), 01.
- Sensus, A. I. (2017). *Pengembangan Kurikulum dan Media Adaptif Aanak Tunarungu*. Bandung: PPPPTK TK & PLB.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Slamet, S. Y. (2008). *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press.
- Smaldino, S., Lowther, D., Mims, C., & Russel, J. (2011). *Intruactional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana.
- Soendari, T., & Nani, E. M. (2011). *Asesmen Dalam Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Amanah Offset.
- Somad, P., & Hernawati, T. (2015). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Somantri, H. T. S. (2007). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Styaningrum, N. T. (2012). *Penerapan Metode Mind Map untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Tunarungu Kelas 3 di SLB As-Syifa Lombok Timur*. (Tesis). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan*

R & D. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. doi: <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Suriwati, L. M., Nilakusumawati, D. P. E., & Sumarjaya, I. W. (2014). Efektivitas Pembelajaran Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tunarungu Pokok Bahasan Pecahan Senilai. *Seminar Nasional Matematika*, 1, 165–170.
- Suryani, A. I. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Siswa (Studi Kasus di SDN 105 Pekanbaru). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 115–125.
- Susetyo, B., Warnandi, N., & Ridwan, A. (2009). Perbandingan Membaca Sendiri dan Dibacakan dalam Memahami Isi Bacaan pada Anak Tunarungu Di SMALB. *JASSI ANAKKU*, 8(2).
- Susilana, R. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suswita, D. (2013). Efektivitas Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 1(1), 55–65.
- Syarah, E. S., Yetti, E., & Fridani, L. (2018). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2). doi: <https://doi.org/10.21009/jpud.122.04>
- Tabroni, A. F. (2017). *Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Grojogan Tamanan Bantul*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*.

Aan Juariyah, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI BACAAN PADA ANAK TUNARUNGU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bandung: Angkasa.

- Utariyanti, I. F. Z., Wahyuni, S., & Zaenab, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1(3), 2442–3750.
- Wahyuningsih, A. N. (2011). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1(2), 102–110.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 7(1), 34.
- Winarsih, M. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak TunaRungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Wirawan, P. W. (2012). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke Dalam M-Learning. *Jurnal Masyarakat Informatika*. doi: <https://doi.org/10.14710/jmasif.2.4.21-26>
- Yuwati, C. S. (2004). *Metode Pengajaran Bahasa Bagi Anak Tunarungu*. Jakarta: Makalah pada Kegiatan Pengembangan Wawasan dan Pelatihan Teknis bagi Dosen-Dosen IPTK PLB dengan Subjek Tunggal.